

APLIKASI PENGENALAN RAGAM KULINER DI KABUPATEN SUKOHARJO



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

MUHAMAD NASIR

L200140118

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN


**APLIKASI PENGENALAN RAGAM KULINER DI KABUPATEN
SUKOHARJO**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

MUHAMAD NASIR
L200140118

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing



Azizah Fatmawati, S.T., M.Cs.

NIK. 1198

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI PENGENALAN RAGAM KULINER DI KABUPATEN
SUKOHARJO**

OLEH

MUHAMAD NASIR

L200140118

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 2 Februari 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

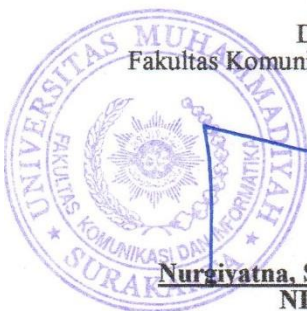
- 1. Azizah Fatmawati, S.T., M.Cs.
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Yogiek Indra Kurniawan, S.T., M.T.
(Anggota II Dewan Penguji)**


(.....)


(.....)


(.....)

**Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika**



**Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 881**

**Ketua
Program Studi Informatika**



**Heru Supriyono, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 970**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 2 Februari 2019

Penulis



MUHAMAD NASIR

L200140118



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

No Surat : 38/A.4-11.3/INF-FKI/II/2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Muhamad Nasir
NIM : **L200140118**
Judul : **Aplikasi Pengenalan Ragam Kuliner di Kabupaten Sukoharjo**
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 4 februari 2019

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

https://ev.turnitin.com/app/carta/en_us?ts=1288+1057550030&lang=en_us&io=1072703872

feed Notification

Press 'Allow' to continue

Deny Allow

JALAN RAGAM KULINER DI KABUPATEN SUKOHARJO

0 / 20 of 46

Match Overview

19%

1 eprints.ums.ac.id 4% >

2 ejournal-st.undip.ac.id 3% >

3 jurnal.umk.ac.id 2% >

4 smart-pustaka.blogspot... 2% >

5 Submitted to Universitas... 1% >

6 Submitted to Far' East... 1% >

7 Submitted to Syiah Kue... 1% >

8 eprints.undip.ac.id 1% >

APLIKASI PENGENALAN RAGAM KULINER DI KABUPATEN SUKOHARJO

Abstrak

Kabupaten Sukoharjo menawarkan banyak tempat bagi masyarakat maupun wisatawan untuk bersantai atau sekedar berkumpul bersama keluarga. Tidak semua tempat kuliner di Sukoharjo diketahui oleh masyarakat maupun wisatawan. Oleh karena itu untuk memberi kemudahan masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang tempat makan yang ada, dibutuhkan aplikasi yang diharapkan dapat memberikan informasi dengan jelas dan dapat diakses dengan mudah. Aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo merupakan sebuah aplikasi untuk dijalankan pada perangkat *android* yang menyediakan informasi mengenai tempat-tempat makan yang ada. Selain itu diharapkan bisa sebagai media promosi bagi para pengusaha kuliner di kabupaten Sukoharjo sehingga dapat membantu mengembangkan potensi wisata kuliner. Informasi yang disajikan aplikasi ini mencakup berbagai macam hal, mulai dari tempat, menu, hingga harga yang ditawarkan. Tahapan dari penelitian ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi dan pengujian, serta menggunakan model rancangan UML (*Unified Modeling Language*). Pengembangan aplikasi ini memanfaatkan fungsi *webview system* yang ada pada perangkat *android*, perangkat lunak *android studio* dan database menggunakan *mysql*. Pengujian sistem ini menggunakan metode *black box* dimana semua skenario yang diujikan mendapat hasil valid. Kemudian pengujian kuesioner kepada masyarakat umum mendapatkan skor presentase tertinggi sebesar 81% untuk pernyataan bahwa *marker* dalam peta dapat ditampilkan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi pengenalan berbagai

Page: 1 of 11 Word Count: 2513

Text-only Report High Resolution On

APLIKASI PENGENALAN RAGAM KULINER DI KABUPATEN SUKOHARJO

Abstrak

Kabupaten Sukoharjo menawarkan banyak tempat bagi masyarakat maupun wisatawan untuk bersantap atau sekedar berkumpul bersama keluarga. Tidak semua tempat kuliner di Sukoharjo diketahui oleh masyarakat maupun wisatawan. Oleh karena itu untuk memberi kemudahan masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang tempat makan yang ada, dibutuhkan aplikasi yang diharapkan dapat memberikan informasi dengan jelas dan dapat diakses dengan mudah. Aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo merupakan sebuah aplikasi untuk dijalankan pada perangkat *android* yang menyediakan informasi mengenai tempat-tempat makan yang ada. Selain itu diharapkan bisa sebagai media promosi bagi para pengusaha kuliner di kabupaten Sukoharjo sehingga dapat membantu mengembangkan potensi wisata kuliner. Informasi yang disajikan aplikasi ini mencakup berbagai macam hal, mulai dari tempat, menu, hingga harga yang ditawarkan. Tahapan dari penelitian ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi dan pengujian, serta menggunakan model rancangan UML (*Unified Modelling Language*). Pengembangan aplikasi ini memanfaatkan fungsi *webview system* yang ada pada perangkat *android*, perangkat lunak *android studio* dan database menggunakan *mysql*. Pengujian sistem ini menggunakan metode *black box* dimana semua skenario yang diujikan mendapat hasil valid. Kemudian pengujian kuesioner kepada masyarakat umum mendapatkan skor presentase tertinggi sebesar 81% untuk pernyataan bahwa *marker* dalam peta dapat ditampilkan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi pengenalan berbagai tempat makan yang ada di kabupaten Sukoharjo sehingga membantu masyarakat menemukan tempat makan yang diinginkan.

Kata Kunci : aplikasi, kuliner, Sukoharjo, wisata

Abstract

Sukoharjo Regency offers many places for people and tourists to eat or just gather with family. Not all culinary places in Sukoharjo are known by the public and tourists. Therefore, to make it easier for the public to obtain information about existing places to eat, an application is needed that is expected to provide clear information and can be accessed easily. Application of introduction to culinary variety in Sukoharjo district is an application to run on android devices that provide information about existing eating places. In addition, it is expected to be a media campaign for culinary entrepreneurs in Sukoharjo district so that it can help develop the potential of culinary tourism. The information presented by this application includes a variety of things, from places, menus, to prices offered. The stages of this study include needs analysis, system design, implementation and testing, and using a UML (Unified Modeling Language) design model. This application development utilizes the webview system function that exists on Android devices, Android Studio software and databases using MySQL. Testing this system uses the black box method where all tested scenarios get valid results. Then testing the questionnaire to the general public gets the highest percentage score of 81% for statements that markers on the map can be displayed. The final result of this research is the application of the introduction of various eating places in Sukoharjo district so that it helps people find the desired place to eat.

Keywords: application, culinary, Sukoharjo, tourism

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Sukoharjo merupakan salah satu daerah yang mempunyai potensi pariwisata, khususnya di bidang kuliner. Banyak tempat-tempat makan yang berdiri di kabupaten Sukoharjo. Kendala yang dihadapi adalah tidak semua restoran atau tempat makan diketahui oleh masyarakat maupun wisatawan yang sedang berkunjung. Kekurangan informasi tersebut dapat memberikan harapan untuk mengembangkan sebuah media berupa aplikasi yang dapat memberikan informasi secara cepat. Dengan kemajuan teknologi maka informasi tersebut dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Kurniawan (2018), menyatakan bahwa dengan adanya *website*, setiap kalangan dapat melihat informasi yang dibutuhkan menggunakan *device* yang dimiliki asalkan terkoneksi dengan jaringan internet.

Listyorini dkk (2017), mengungkapkan bahwa tidak sedikit masyarakat yang akan berwisata kuliner mengalami kesulitan untuk menemukan letak dari penjual. Diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat umum dalam memperoleh informasi kuliner yang ada. Menurut Syahid (2016), dibutuhkan sebuah perancangan aplikasi sistem informasi wisata kuliner kota Klaten berbasis web dengan spesifikasi yang baik. Selain menampilkan informasi tentang tempat kuliner juga harus terdapat komponen lain diantaranya pencarian, pengkategorian tempat kuliner, dan peta dengan menggunakan *google maps* untuk mengetahui arah menuju tempat kuliner tersebut.

Sifauttjani dkk (2017), menyatakan bahwa *android* merupakan sebuah sistem operasi yang sangat digemari masyarakat belakangan ini, rumah makan adalah sebuah tempat menikmati hidangan. Dua hal tersebut sangat berbeda jauh untuk sebuah pengertian, tetapi jika dapat disatukan menjadi sebuah sistem informasi dapat mempermudah masyarakat. Sebuah aplikasi berbasis android untuk mencari rumah makan, untuk mempermudah masyarakat di Indonesia mencari rumah makan terdekat maupun yang diinginkan.

Perkembangan teknologi sekarang yang sangat cepat terutama dalam penggunaan *smartphone*, memberikan banyak kemudahan dalam mendukung aktivitas manusia. Suryanto (2017), menyatakan bahwa pemanfaatan ponsel bukan hanya sebagai alat komunikasi saja tapi hampir semua ponsel dilengkapi dengan *Global Positioning System* (GPS) untuk menentukan lokasi dimana pengguna berada. Penggunaan internet dan *GPS* selain dapat melihat lokasi juga dapat digunakan untuk mengakses berita, *chatting*, *email* dan *browsing*.

Ibrahim dkk (2014), menyampaikan bahwa kebanyakan orang saat ini menggunakan ponsel untuk bernavigasi di seluruh dunia. Banyak pengguna menggunakan aplikasi yang menyediakan petunjuk arah, tempat atau informasi lain yang didasarkan pada lokasi saat ini. Banyak sistem operasi yang telah dikembangkan, *android* merupakan salah satunya.

Akbar dkk (2014), menjelaskan bahwa *android* merupakan *software* berbasis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*), sehingga *programmer* bisa membuat aplikasi baru didalamnya. Terdapat *android market* yang menyediakan ribuan aplikasi baik yang gratis maupun berbayar, serta memiliki aplikasi *google native* yang terintegrasi, seperti *push email gmail*, *google maps*, dan *google calender*.

Lengkong dkk (2015), mengatakan bahwa kelebihan perangkat *smartphone* adalah adanya teknologi GPS (*Global Positioning System*) yang telah terintegrasi. Hal ini memudahkan pengembang memanfaatkan nilai-nilai geografis dari teknologi GPS yang berupa koordinat untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi yang berbasis LBS (*Location Based Service*). Diharapkan dapat memberikan informasi posisi pengguna, apa saja yang dekat dengan pengguna, arah atau rute menuju suatu lokasi, dan lain-lain.

Begitu beraneka ragam kuliner yang ada di kabupaten Sukoharjo serta kurangnya informasi mengenai tempat makan yang ada bisa menjadi kendala bagi masyarakat maupun wisatawan yang berkunjung. Dari masalah tersebut, harapan yang diinginkan adalah bagaimana pengembangan aplikasi android ini dapat membantu masyarakat maupun wisatawan memperoleh informasi dan lokasi mengenai kuliner yang ada di kabupaten Sukoharjo.

Aplikasi pengenalan ragam kuliner di Sukoharjo nantinya diharapkan dapat menyediakan informasi mengenai lokasi dari restoran atau tempat makan, gambar restoran atau tempat makan, menu yang tersedia, harga yang ditawarkan, sampai informasi jam operasional dari tiap-tiap restoran atau tempat makan. Dalam aplikasi ini juga terdapat fitur dimana akan menampilkan rute untuk menuju tempat makan atau restoran yang diinginkan dengan integrasi melalui *google maps*. Harapan lain yang diinginkan adalah bagaimana aplikasi ini nantinya dapat membantu dalam pengembangan potensi wisata, khususnya wisata kuliner yang ada di kabupaten Sukoharjo.

2. METODE

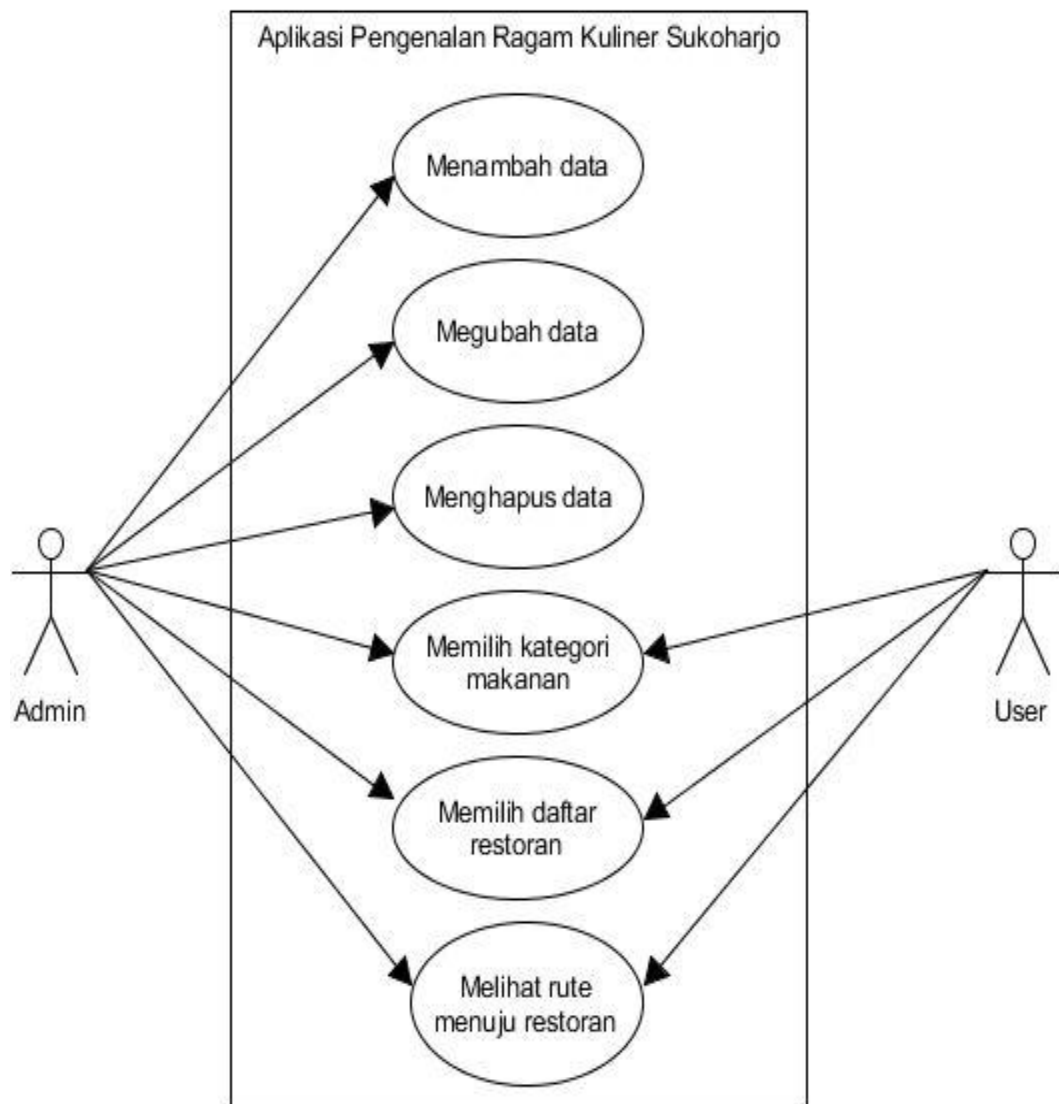
Pengembangan aplikasi ini meliputi tahap analisa kebutuhan, perancangan sistem, implementasi dan pengujian.

2.1 Analisa kebutuhan

Analisa kebutuhan meliputi kebutuhan data, pengambilan data dilakukan dengan metode pengumpulan data sekunder. Data yang dikumpulkan berupa daftar menu dan harga dari masing-masing restoran, informasi alamat dan jam buka, serta titik koordinat lokasi dari masing-masing restoran atau tempat makan yang ada di Sukoharjo sehingga diharapkan akan memberikan rute yang akurat.

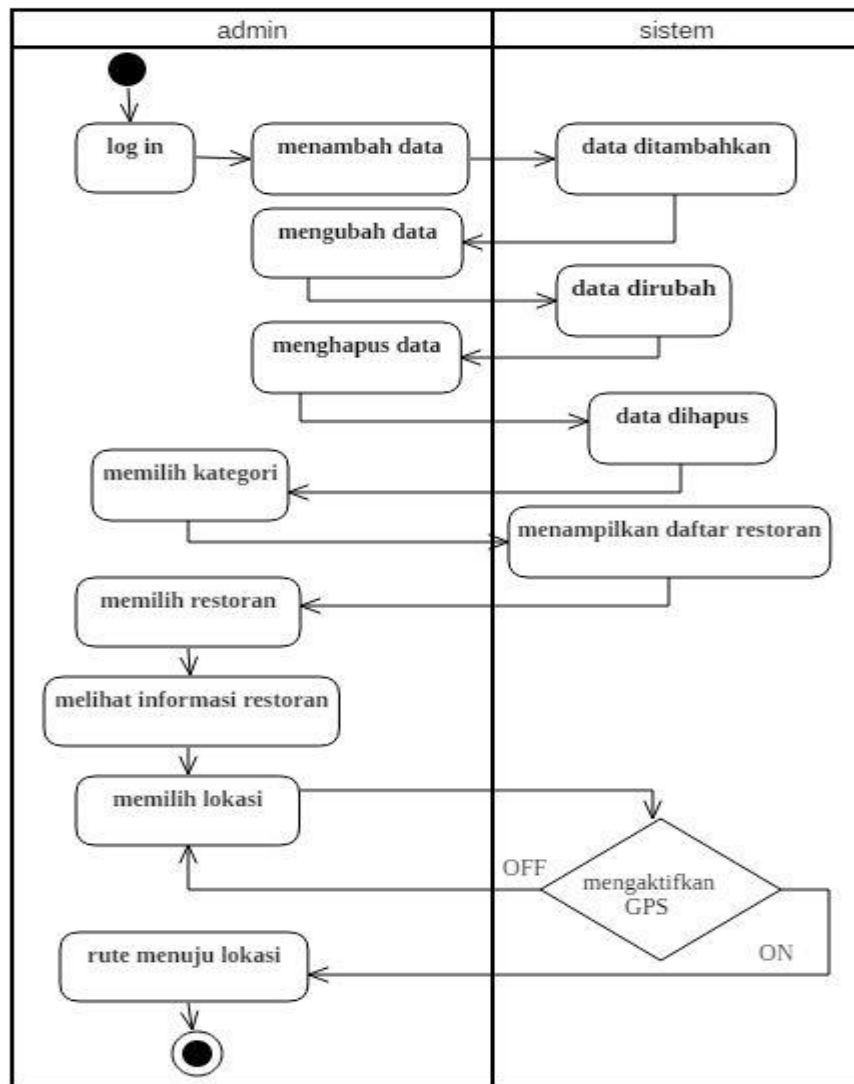
2.2 Perancangan sistem

Dalam upaya memberikan kemudahan penulis untuk mengembangkan aplikasi ini, dibuatlah rancangan berupa *use case diagram* dan *activity diagram*.



Gambar 1. *Use case diagram*

Gambar 1 adalah sebuah *use case diagram*, dimana terdapat dua aktor yaitu admin dan *user*. Admin dapat menambah data, mengubah dan menghapus data, melihat kategori makanan, melihat daftar restoran, serta dapat melihat rute menuju restoran. Sedangkan *user* dapat melihat daftar kategori makanan, restoran atau rumah makan yang ada, dan melihat rute atau petunjuk arah ke restoran yang diinginkan.



Gambar 2. Activity diagram

Gambar 2 merupakan *activity diagram* dimana admin memerlukan *username* dan *password* untuk *login* ke sistem. Admin dapat mengolah data yang ada dengan menambahkan, mengubah, ataupun menghapus data. Kemudian admin juga dapat memilih kategori makanan setelah itu sistem akan menampilkan daftar restoran dan admin akan memilih restoran yang diinginkan. Selanjutnya admin melihat informasi mengenai menu, harga, alamat dan jam operasional restoran. Jika admin memerlukan informasi mengenai lokasi, admin akan menekan tombol lokasi untuk mendapatkan rute menuju restoran dengan mengaktifkan GPS.

2.3 Implementasi

Peralatan yang dibutuhkan dalam penelitian ini mencakup peralatan *hardware* dan *software*. Dari segi hardware dibutuhkan sebuah *android smarphone* dan personal komputer (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut: (a) prosesor intel Core i3-3217U @1,80 GHz (b) Hardisk 500 GB (c) RAM 2 GB. Sedangkan *software* yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan aplikasi ini menggunakan *android studio*.

2.4 Pengujian

Pengujian *black box* serta kuesioner akan dilakukan terhadap aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo ini. Kuesioner akan menilai tingkat kepuasan dari pengguna dan pengujian *black box* akan menguji kelancaran kerja dari aplikasi dan *database*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo dijalankan menggunakan perangkat *smartphone asus zenfone 3* dimana perangkat ini mempunyai versi *android 8.0.0 oreo*. Kemudian akan dijelaskan hasil dari pengembangan aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo.



Gambar 3. Halaman utama



Gambar 4. Pilihan restoran

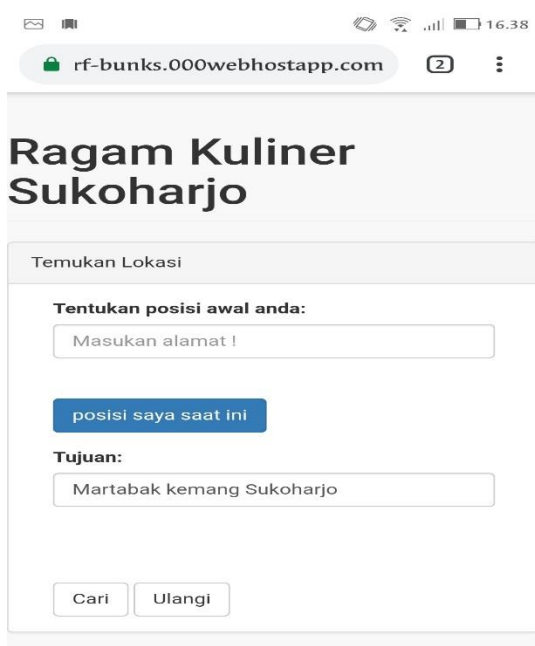
Gambar 3 adalah tampilan halaman utama. Dalam halaman utama menampilkan pilihan berbagai macam kategori makanan yang tersedia dimana pengguna dapat memilih salah satu kategori tersebut sesuai yang diinginkan, kemudian akan diarahkan kehalaman selanjutnya untuk mendapatkan informasi mengenai pilihan restoran yang terdapat didalam masing-masing kategori.

Pada kotak *filter items*, pengguna dapat memasukan atau mengetik kategori makanan yang diinginkan kemudian akan ditampilkan beberapa kategori makanan sesuai masukan dari pengguna. Sedangkan Gambar 4 merupakan tampilan dari halaman restoran dimana terdapat beberapa pilihan restoran dari masing-masing kategori makanan. Pada halaman ini pengguna akan memilih restoran mana yang diinginkan, selanjutnya akan diarahkan menuju halaman informasi mengenai detail dari restoran tersebut.

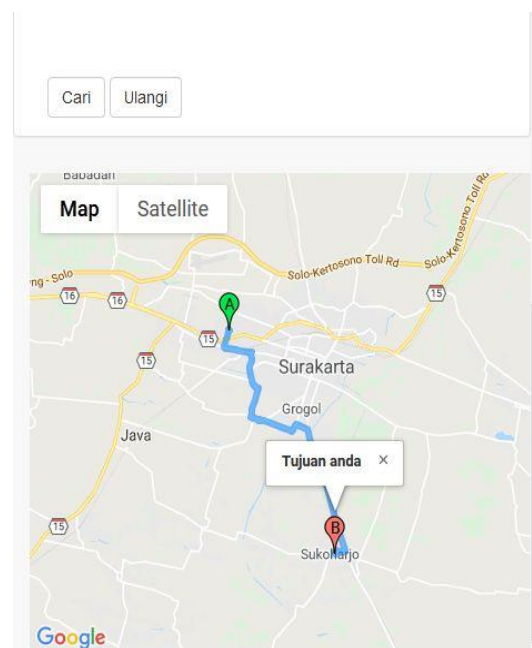


Gambar 5. Detail restoran

Gambar 5 adalah tampilan mengenai detail restoran. Dalam tampilan tersebut terdapat informasi mengenai gambar dari restoran dan juga menu serta harga yang ditawarkan. Terdapat tombol *link* dibawah gambar dari restoran yang akan terhubung ke media sosial *instagram*, sehingga pengguna dapat menemukan tambahan informasi mengenai restoran dalam media sosial tersebut.

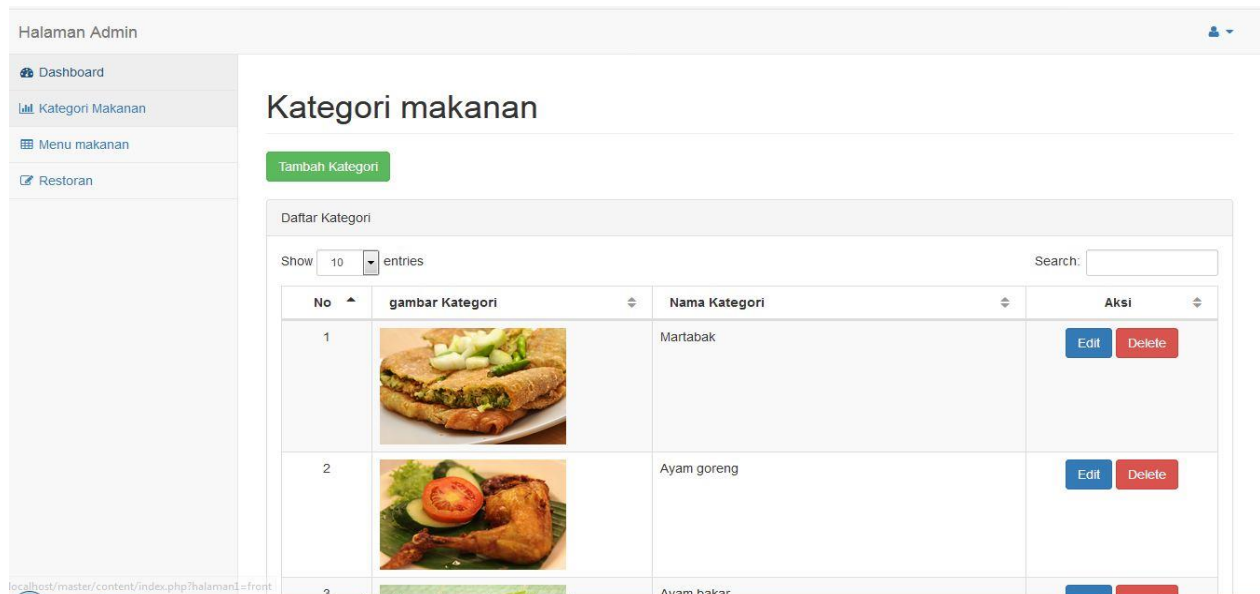


Gambar 6. Lokasi awal



Gambar 7. Rute restoran

Gambar 6 merupakan tampilan dari halaman rute dimana pengguna menentukan lokasi awal berada dengan menekan tombol posisi saya saat ini ataupun pengguna dapat menuliskan posisi awal berada pada kolom yang tersedia. Kemudian Gambar 7 menampilkan rute dari titik awal pengguna berada dengan mengikuti garis berwarna biru sampai dengan restoran tujuan dengan *marker* berwarna merah.



Gambar 8. Halaman admin

Gambar 8 adalah tampilan dari halaman admin. Terdapat menu disebelah kiri berupa kategori makanan, menu makanan, dan restoran yang digunakan untuk mengelola data yang terdapat didalam *database*. Dalam pengembangan aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo terdapat dua metode pengujian yang digunakan, metode pengujian *black box* dan metode pengujian dengan kuesioner. Pengujian *black box* dilakukan untuk menguji kelancaran fungsi dari aplikasi, seperti fungsi tombol, *link* halaman, dan *database*. Hasil pengujian terdapat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian *black box*

No	Skenario	Test Case	Harapan	Hasil
1	Perpindahan dan pergeseran halaman	UI, scroll view	Menampilkan konten	Valid
2	Tampilan daftar kategori dan restoran	Database	Daftar kategori dan restoran dapat tampil	Valid
3	Tombol dalam aplikasi berjalan dengan baik	Image button	Dapat berpindah kehalaman selanjutnya	Valid
4	<i>Link</i> ke instagram	Database	Data sesuai dalam database	Valid
5	Marker dalam peta dapat tampil	Database, marker	Data sesuai dalam database	Valid

Berdasarkan hasil pengujian *black box* pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa fungsi-fungsi dari aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.

Selanjutnya pengujian dengan metode kuesioner. Pengujian ini dilakukan untuk menguji dan mengetahui tanggapan dan tingkat kepuasan pengguna dalam menjalankan aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo. Kuesioner diujikan kepada 30 responden yang merupakan masyarakat umum yang berada di kabupaten Sukoharjo. Hasil pengujian terdapat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pernyataan

No	Pernyataan
P1	Aplikasi mudah dioperasikan
P2	Informasi yang disajikan lengkap
P3	Perpindahan halaman dari halaman pertama ke halaman yang lain berjalan baik
P4	Marker dalam peta dapat ditampilkan
P5	Rute menuju lokasi dapat ditampilkan

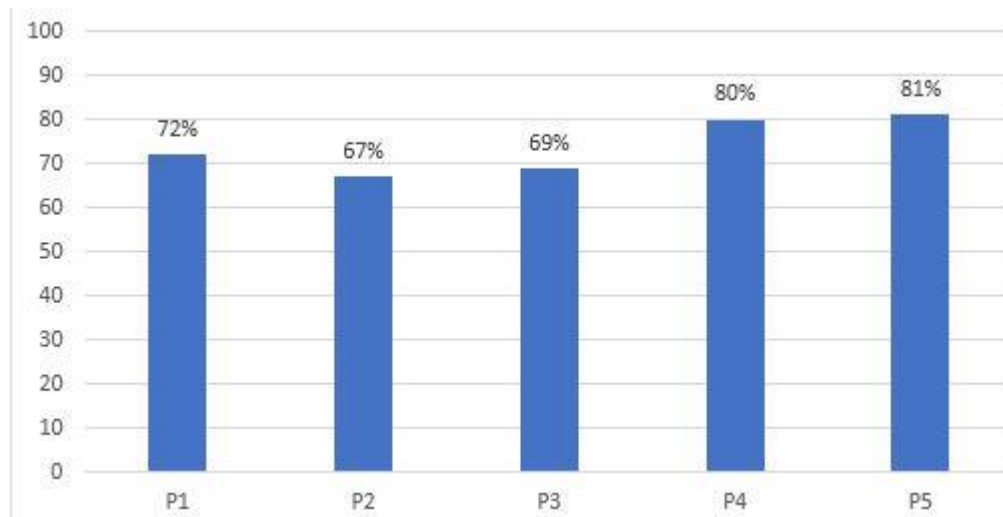
Perhitungan presentase pada Tabel 2 menggunakan Persamaan 1 :

$$P = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Nilai max} \times \text{Jumlah responden}} \times 100\% \quad (1)$$

Maryuliana dkk (2016) mengatakan bahwa Persamaan 1 dihitung dengan cara menentukan nilai dari setiap pernyataan dengan rentan nilai 1-5 sesuai dengan yang dikategorikan sebagai sangat setuju, setuju, tidak tahu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Statistik yang diperoleh dari pernyataan yang disampaikan, untuk pernyataan pertama (P1) jumlah dari skor yang diperoleh adalah 108, dengan nilai maksimal (5x30) jumlah responden adalah 150, diperoleh jumlah presentase sebanyak 72%. (P2) jumlah dari skor yang diperoleh adalah 100, dengan nilai maksimal (5x30) jumlah responden adalah 150, diperoleh jumlah presentase sebanyak 67%. (P3) jumlah dari skor yang diperoleh adalah 104, dengan nilai maksimal (5x30) jumlah responden adalah 150, diperoleh jumlah presentase sebanyak 69%. (P4) jumlah dari skor yang diperoleh adalah 120, dengan nilai maksimal (5x30) jumlah responden adalah 150, diperoleh jumlah

presentase sebanyak 80%. (P5) jumlah dari skor yang diperoleh adalah 121, dengan nilai maksimal (5x30) jumlah responden adalah 150, diperoleh jumlah presentase sebanyak 81%.

Pengujian dengan kuesioner dari aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo dilakukan terhadap 30 responden. Jumlah presentase yang paling tinggi adalah 81% untuk pernyataan bahwa rute menuju lokasi dapat ditampilkan dalam aplikasi ini, sedangkan jumlah presentase yang paling rendah adalah 67% untuk pernyataan bahwa informasi yang disajikan lengkap, oleh karena itu penulis menganggap aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo sudah cukup baik. Informasi tentang pengujian kuesioner akan ditampilkan dalam grafik presentase pengujian pengguna pada Gambar 9.



Gambar 9. Grafik presentase pengujian kuesioner

4. PENUTUP

Hasil dari metode pengujian *black box* yang dilakukan dapat diketahui bahwa aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo berjalan baik pada saat penggunaannya. Untuk pengujian dengan menggunakan kuesioner dilakukan kepada 30 responden dengan hasil presentase dari masing-masing pernyataan yang diajukan bahwa aplikasi mudah dioperasikan 72%, informasi yang disajikan lengkap 67%, perpindahan halaman dari halaman pertama ke halaman yang lain 69%, *marker* dalam peta dapat ditampilkan 80%, rute menuju lokasi dapat ditampilkan 81%. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi pengenalan ragam kuliner di kabupaten Sukoharjo berjalan baik sesuai yang diharapkan, meski demikian terdapat kekurangan dalam hal kelengkapan informasi maupun tampilan yang disajikan. Saran untuk pengembangan selanjutnya akan lebih banyak mengumpulkan informasi dari masing-masing restoran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Kodrat, I. S., & Rizal, I. (2014). Pembuatan Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan Pada Sistem Operasi Android. *Jurnal TRANSMISI*, 16(4), 171.
- Ibrahim, O. A., & Mohsen, K. J. (2014). Design and implementation an online location based services using google maps for android mobile. *Internasional Journal of Computer Networks and Communication Security (CNCS)*, 2(3), 113-118.
- Lengkong, H. N., Alicia, A. E. S., & Arie, S. M. L. (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. 2301-8402.
- Listyorini, T. & Ryskisari, M. (2017). Aplikasi Kuliner Kota Kudus Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi*.
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Transistor Elektro dan Informatika*, 1(2), 2-12.
- Sifauttijani, F. Tri. L., & Rizkysari, M. (2017). Pencarian Rumah Makan Berbasis Android', *Jurnal SIMETRIS*, 1(8), 2252-4983.
- Suryanto, D. (2017). *Aplikasi Pencarian Rumah Sakit Di Kota Solo Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Syahid, H. N. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Kuliner Di Kota Klaten Berbasis Web*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kurniawan, Y. I. (2018). Pembangunan Website Informasi Sekolah di Sma Negeri Kerjo, Karanganyar. *J-ABDIPAMAS*, 1(2), 2581-2572.